ファミリー コンピュータ™ディスク システム
FMC-PRO
FWA
プロレス
取扱説明書
FWA
Nintendo®

このたびは任天堂"ファミリーコンピュータ™ディスクシステム・プロレス（FMC-PRO）"をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

1.使用上の注意 ……………………………… P1
2.コントローラー各部の名称と働き ……… P2〜3
3.ゲームの遊び方 ……………………………… P4〜6
4.レスラーの操作方法 ………………………… P7〜11
5.レスラーの紹介 ……………………………… P12〜13
6.その他 ………………………………………… P13

1.使用上の注意

1)ディスクカードの磁気フィルム部分に直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりしないでください。故障の原因となります。

2)直射日光の当る所や熱器具(ストーブやポット)等の近く、また、湿気の多い所、ホコリやチリの多い所へは保管しないでください。

3)磁気を持っているもの(電気時計・磁石等)を近づけないようにしてください。

4)シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。

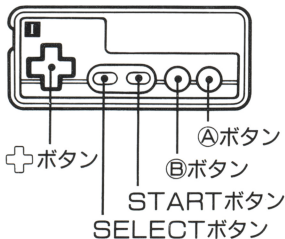
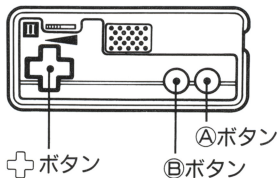
5)ディスクドライブ作動中は次のことを絶対に守って下さい。

●リセットスイッチを押さない●電源を切らない

●ディスクカードを抜かない●本体等に振動を与えない

2.コントローラー各部の名称と働き

■1人ゲームの時、Ⅰコントローラーを使用します。
■2人ゲームの時、Ⅰ、Ⅱコントローラーを使用します。

Ⅰコントローラー

Ⅱコントローラー

■SELECTボタン ……● 1人ゲーム/2人ゲームの選択。

■STARTボタン ………● ゲームのスタート。
● ポーズ。(一時停止)

■ ✚ ボタン …………● レスラーの選択。
● レスラーの移動。
● ワザの選択。

■Ⓐボタン ……………● ワザの選択。

■Ⓑボタン ……………● ワザの選択。

※試合の途中でSTARTボタンを押すとポーズがかかります。もう一度押すと再開されます。(ポーズ中は、レスラー、レフリー等は、表示されません。)

3.ゲームの遊び方

タイトル画面及びデモ中に、STARTボタンを押すとディスクドライブが作動し、約8秒後にゲームセレクト画面が現われます。

タイトル画面

ディスクドライブ作動中 画面

セレクト画面

SELECTボタンを押して1人ゲームまたは2人ゲームをセレクトしてください。

次に、 ボタンでレスラーを選択します。1人ゲームの時は[I]コントローラーで、2人ゲームの時は[I]、[II]コントローラーで、各々のレスラーを決めてください。

STARTボタンを押すと、ゲームが始まります。

■1人ゲーム

● 1人ゲームの時は対コンピュータ戦で5分間1本勝負です。

● プレーヤーは、ランキング5位からスタートします。ランキングは試合に勝つと上がり、負けると下がります。ランキングが6位になるとGAME OVERです。

● ランキング1位で対戦相手がFWA(Famicom Wrestling Association)チャンピオンの時は、タイトルマッチとなります。勝てばFWAチャンピオン、負ければランキング2位となります。

※ゲームスタート時のFWAチャンピオンは通常キング・スレンダーですが、プレーヤーがキング・スレンダーを選んだ場合は、ジャイアント・パンサーがFWAチャンピオンとなります。

●FWAチャンピオンになると、防衛戦が始まります。連続10回防衛するとFWF(Famicom Wrestling Federation)チャンピオングレート・プーマとのWタイトルマッチになります。

●FWA防衛戦、Wタイトルマッチに負けた場合、リターンマッチができます。FWAリターンマッチは、勝つと再びチャンピオン。負けるとランキング2位となります。Wタイトルマッチのリターンマッチで負ければGAME OVERです。

※1人ゲームにおいて、両者リングアウト、時間切れ引き分けの場合は、プレーヤーの負けとみなします。

■2人ゲーム

●2人ゲームは、無制限3本勝負で、先に2本取った方が勝ちとなります。

〔FWA, FWF ルール〕

●場外に20カウントいるとリングアウト負け。

●トップロープに5カウントいると反則負け。

4. レスラーの操作方法

■基本動作

- ●移　動……………………ボタンで 8 方向に移動。
- ●走　る……………………走りたい方向の ボタンをすばやく 2 回押す。止まる時は反対方向の ボタンを押す。
- ●トップロープへ登る……リングの左上または右上のコーナーで、 ボタンを押すと登り、 ボタンを押すと降りる。
- ●リングへの登り降り……手前のロープぎわで、 ボタンを押すと登る。相手が場外にいる時に、手前のロープぎわで ボタンを押すと降りる。
- ●フォール…………………相手が倒れている時、近づいてⒶボタンを押す。
- ●フォールをはね返す……ⒶまたはⒷボタンを押す。
- ●相手を起こす……………相手が倒れている時に近づいてⒷボタンを押す。

基本ワザ

	ワ　ザ	操　作
①	ローリングソバット	★相手の近くでⒶ
②	パンチ	★相手の近くでⒷ
③	ボディスラム	相手と組み合いⒷ
④	ハンマースルー	相手と組み合い [←→]＋Ⓑ　(防御：ハンマースルーをかけられた場合は、ロープに当った時にⒶまたはⒷを押すと止まる。)
⑤	ブレーンバスター	相手と組み合い [↑]＋Ⓐ
⑥	パイルドライバー	★相手と組み合い [↓]＋Ⓐ
⑦	バックドロップ	★相手と組み合い [←→]＋Ⓐ
⑧	ラリアート	★ハンマースルーをかけて [←→]＋Ⓐ/走ってⒶ　(防御：ラリアートをさけるにはⒶまたはⒷ。)
⑨	ジャンピングニーパット	ハンマースルーをかけて Ⓑ/走ってⒷ
⑩	ブランチャー	相手が場外にいる時にロープから離れⒶを押したまま走る。
⑪	フライングボディアタック	トップロープに登りⒶ　(防御：フライングボディアタックをさけるにはⒶまたはⒷ)
⑫	フライングニードロップ	トップロープに登りⒷ　(防御：フライングニードロップをさけるにはⒶまたはⒷ)

注1）★印の操作はレスラーによって、別のワザ（得意ワザ）になります。
注2）場外では、使えないワザがあります。　また、バックドロップ、ジャンピングニーパットはロープぎわでは、使えないことがあります。

① ローリングソバット
② パンチ
③ ボディスラム
④ ハンマースルー
⑤ ブレーンバスター
⑥ パイルドライバー
⑦ バックドロップ
⑧ ラリアート
⑨ ジャンピングニーバット
⑩ ブランチャー
⑪ フライングボディアタック
⑫ フライングニードロップ

得意ワザ

	ワ　ザ	レスラー	操　作
①	エンズイギリ	ファイター 隼	相手のななめ近くに立ってⒶ
②	サマー ソルトキック	スターマン	相手と組み合い ↓+Ⓐ
③	フライングクロスチョップ		ハンマースルーをかけて ←→+Ⓐ／走ってⒶ
④	カラテキック	キン・コン・カーン	相手の近くで Ⓐ
⑤	モンゴリアンチョップ		相手の近くで Ⓑ
⑥	アイアンクロー	ジャイアント・パンサー	相手と組み合い ←→+Ⓐ
⑦	ヘッドバット		相手と組み合い ↓+Ⓐ
⑧	かみつき	ジ・アマゾン	相手と組み合い ←→+Ⓐ
⑨	凶器攻撃		相手と組み合い ↓+Ⓐ
⑩	シュミット式バックブリーカー	キング・スレンダー	相手と組み合い Ⓐ

① エンズイギリ

② サマー ソルトキック

③ フライングクロスチョップ

④ カラテキック

⑤ モンゴリアンチョップ

⑥ アイアンクロー

⑦ ヘッドバット

⑧ かみつき

⑨ 凶器攻撃（きょうきこうげき）

⑩ シュミット式（しき）バックブリーカー

5. レスラーの紹介

レスラーNo.1　**不屈の戦士**

FIGHTER HAYABUSA

身長　187cm　　1951年9月18日生

体重　230ポンド　　沖縄出身

元柔道選手　　得意ワザ　エンズイギリ

レスラーNo.2　**遊星から来た鳥人**

STARMAN

身長　190cm　　生年月日不明

体重　220ポンド　　メキシコ出身(推定)

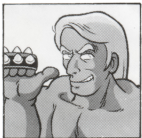
得意ワザ　サマーソルトキック　フライングクロスチョップ

レスラーNo.3　**全身凶器の空手ファイター**

KIN CORN KARN

身長　186cm　　1942年8月4日生

体重　280ポンド　　韓国出身

元空手家　　得意ワザ　モンゴリアンチョップ　カラテキック

レスラーNo.4　**人間最終兵器**

GIANT PANTHER

身長　199cm　　1952年11月5日生

体重　320ポンド　　アメリカ・テキサス州出身

元アメフト選手　　得意ワザ　　アイアンクロー　ヘッドバット

レスラーNo.5　眠りから覚めた半魚人

THE AMAZON

身長　185cm　　生年月日不明
体重　230ポンド　　出身地不明
得意ワザ　かみつき　凶器攻撃

レスラーNo.6　冷血戦闘鬼2世

KING SLENDER

身長　195cm　　1961年2月9日生
体重　280ポンド　　アメリカ・ジョージア州
FWAチャンピオン　　得意ワザ　シュミット式バックブリーカー

レスラーNo.7　パーフェクトレスラー

GREAT PUMA

身長　192cm　（推定）　生年月日不明
体重　250ポンド　　ベネズエラ出身（推定）
FWFチャンピオン

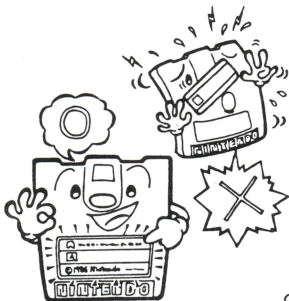
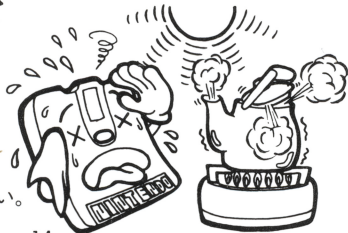
6.その他

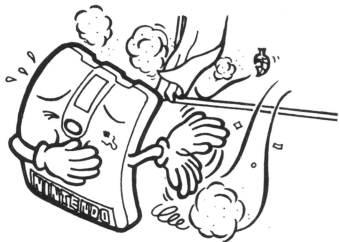
■**タイマー・アラーム**　残り時間1分と残り時間30秒の時に鳴ります。

■**スタミナ・アラーム**　プレーヤーのスタミナが残り少なくなった場合に鳴ります。　2度目に鳴った場合は、スタミナがほとんどありません。アラームは1度目と2度目では音が違います。

ディスクカード取り扱い注意事項

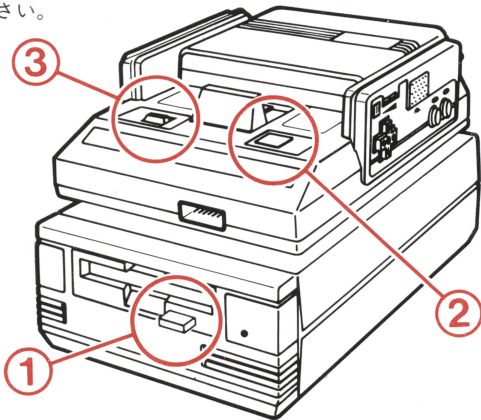
注意事項を守って、ディスクカードを大切に使ってください。

- ディスクカードの磁気フィルム部分に、指で直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりは絶対にしないでください。

- シールをディスクカードに貼る場合は、指定位置へ、正しく貼ってください。(誤まった位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)

- 直射日光の当る所や、熱器具の側、湿気の多い所には置かないでください。

●ホコリやゴミ、チリの多い所には置かないでください。

●磁石を近づけないでください。テレビ、ラジオ等にも磁力がありますので、注意してください。大切な記録が消えてしまうことがあります。

●落としたり、踏んだり、強い振動やショックを与えないでください。使用しない時は、必ずプラスチックのカードケースに入れて保管してください。

ディスクドライブの作動中ランプが点灯している時には、下記のことは絶対にしないでください。

①イジェクトボタンを押さないでください。
②ファミリーコンピュータ本体のRESETボタンを押さないでください。
③ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。

ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には…

ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には、テレビ画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。
下の表を参考にして原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードが正しくセットされていません。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下です。乾電池を新しいものに交換してください。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。他のカードを使うか、ツメの所にテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A B SIDE ERR.07	指定と違う面がセットされています。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
ERR.20〜40	ファミコン本体・ディスクシステム・カードを買ったお店か、任天堂へ相談してください。

任天堂株式会社

本　　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541－6113番(代表)
東 京 支 店	〒101	東京都千代田区神田須田町１丁目22 TEL (03) 254－1781番(代表)
大 阪 支 店	〒542	大阪市南区長堀橋筋１丁目32 TEL (06) 245－4155番(代表)
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下２丁目18番９号 TEL (052)571－2506番(代表)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北九条西18丁目２番地 TEL (011)621－0513番(代表)
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町４丁目４番11号 TEL (0862)52－1821番(代表)